



## Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Ekonomi Siswa SMKS Alam Karya

### INFO PENULIS

\*Firda Rizky Anugrah  
Universitas Panca Sakti Bekasi  
[firdarizkyanugrah@gmail.com](mailto:firdarizkyanugrah@gmail.com)\*

Supriyadi  
Universitas Panca Sakti Bekasi  
[supriyadi@panca-sakti.ac.id](mailto:supriyadi@panca-sakti.ac.id)

Agung Widodo  
Universitas Panca Sakti Bekasi  
[agung.vidodov@gmail.com](mailto:agung.vidodov@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307

Vol. 4, No. 3, Desember 2024

<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Anugrah, F. R., Supriyadi, & Widodo, A. (2024). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Ekonomi Siswa SMKS Alam Karya. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4 (3), 1268-1275.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar ekonomi siswa/i SMKS Alam Karya. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif asosiatif. Teknik Pengambilan Sampel Menggunakan sampel random proporsional dengan jumlah sampel 50 siswa/i di SMKS Alam Karya. Data yang digunakan adalah Analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil penelitian perhitungan uji hipotesis di peroleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $2,496 > 2,101$  dan nilai signifikansi  $\alpha = 5\%$  atau 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan uji signifikansi diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar ekonomi siswa/i SMKS Alam Karya. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS diperoleh (*R Square*) adalah sebesar 0,115 hal itu menunjukkan bahwa tingkat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar ekonomi siswa/i adalah 11,5%. Sedangkan nilai koefisien determinasi (*R*) sebesar 0,339. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kontribusi *game online* (*X*) terhadap motivasi belajar ekonomi (*Y*) adalah 11,5% sedangkan sisanya 88,5% di pengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini memberikan arti penting untuk pengembangan kebijakan pendidikan, khususnya terkait dengan pengurangannya siswa bermain *game online*.

**Kata kunci :** *Game Online*, Motivasi Belajar, Ekonomi

### Abstract

This study aims to determine the effect of playing online games on the motivation to learn economics of SMKS Alam Karya students. The research method used is the associative quantitative method. Sampling Technique Using proportional random sampling with a sample size of 50 students at SMKS Alam Karya. The data used is Simple linear regression analysis. Based on the results of the hypothesis test calculation, it was obtained that  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $2.496 > 2.101$  and the significance value  $< \alpha = 5\%$  or  $0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Based on the significance test, it was found that there was a significant influence between online games on the motivation to learn economics of SMKS Alam Karya students. Based on the results of the SPSS calculation, (R Square) was obtained as  $0.115$ , this shows that the level of influence of online games on the motivation to learn economics of students is  $11.5\%$ . While the coefficient of determination (R) is  $0.339$ . It can be concluded that the contribution of online games (X) to the motivation to learn economics (Y) is  $11.5\%$  while the remaining  $88.5\%$  is influenced by other variables that are not explained in this study. The results of this study provide important meaning for the development of educational policies, especially related to the reduction of students playing online games.

**Keywords:** Online Games, Learning Motivation, Economy

## A. Pendahuluan

Perubahan di berbagai aspek kehidupan terjadi akibat pesatnya kemajuan zaman. Salah satu bidang yang termasuk dalam kategori ini adalah bidang teknologi. Teknologi telah membuat hidup manusia menjadi lebih mudah. Internet merupakan salah satu wujud dari seberapa jauh teknologi telah berkembang. Internet adalah jaringan yang menggunakan satelit untuk komunikasi listrik, yang menghubungkan komputer dan perangkat elektronik lainnya. Salah satu jenis gim yang memerlukan koneksi internet untuk dimainkan adalah gim daring.

Memang benar bahwa bermain permainan daring memerlukan penglihatan, dan beberapa juga memerlukan pendengaran (audio). Baik anak muda maupun orang dewasa dapat mengakses dan menikmati permainan daring yang menarik. Penggemarnya meliputi karyawan dan anak sekolah. Komputer, laptop, dan telepon pintar merupakan contoh gawai elektronik yang umum digunakan. Karena ukurannya yang kecil dan mudah dibawa, permainan daring di telepon pintar mungkin lebih sering dimainkan. Selain itu, karena paket internet kini dapat dijangkau oleh kelas menengah ke bawah, maka semua kelas sosial dapat mengaksesnya. Karena permainan daring sangat mudah dimainkan dan memiliki desain permainan yang dinamis, pemain terus-menerus tertarik dan bahkan dapat menjadi kecanduan.

Menurut (Lensa Techno dan Wiwit Siswoutomo, 2010:1) bermain *game online* terlihat menarik dan sangat menyenangkan jika kita mengetahui cara memainkannya. Namun, karena bermain *game* daring dapat membuat ketagihan, banyak orang yang terlibat di dalamnya. Selain fakta bahwa *game-game* ini dibuat khusus untuk dimainkan anak-anak, *game* daring sendiri memiliki karakteristik menarik seperti animasi grafis yang menarik minat anak-anak dan bahkan orang dewasa.

Sosiologis mengidentifikasi *game* daring sebagai *game* yang mementingkan diri sendiri dan individualistis. Hal ini mengakibatkan risiko bagi kehidupan sosial karena seseorang akan menarik diri dari lingkungannya dan menutup diri atau bahkan melupakan tugas-tugas yang harus ia penuhi. Kenyataan ini memengaruhi anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Namun, studi ini memusatkan pada siswa/i SMK karena pelajar atau remaja memiliki sifat yang masih mudah terpengaruh dengan suatu hal. *Game online* mempunyai banyak pengaruh khususnya terhadap motivasi belajar ekonomi.

Pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada motivasi siswa/i untuk mempelajari ekonomi. Inspirasi untuk mempelajari ekonomi berasal dari faktor internal seperti keinginan untuk sukses, aspirasi untuk cita-cita dan kebutuhan untuk belajar. Sementara insentif, suasana belajar yang nyaman, dan kegiatan belajar yang menarik adalah contoh variabel eksternal. Di sisi lain, keinginan seseorang untuk memahami ekonomi dapat dipahami sebagai dorongan mental yang mendorong dan membimbing tindakan mereka.

Siswa/i di SMKS Alam Karya sering menggunakan internet untuk bermain *game* di rumah atau di tempat umum. Peneliti menemukan bahwa siswa/i yang tidak terlalu banyak bermain *game online* lebih termotivasi untuk belajar ekonomi. Hal ini ditunjukkan dengan salah satu contoh di SMKS Alam Karya, dimana kondisi beberapa siswa/i yang tidak memperhatikan guru

menjelaskan di depannya saat belajar, ada juga tertidur di kelas dan siswa/i sering meninggalkan kelas, misalnya pergi ke kantin atau warnet pada saat pelajaran berlangsung. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Bermain *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Ekonomi Siswa/i SMKS Alam Karya".

## B. Metodologi

Penelitian kuantitatif dengan menggunakan rumusan masalah asosiatif merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Menurut (Arikunto, 2013) mendefinisikan penelitian kuantitatif sebagai penelitian yang seringkali memerlukan penggunaan angka, dimulai dari pengumpulan dan analisis data hingga penyajian hasil. Menurut (Sugiyono, 2010) rumusan masalah asosiatif merupakan salah satu jenis rumusan masalah penelitian yang mana penelitiannya berkenaan dengan interaksi antara dua variabel atau lebih. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis regresi sederhana. Metode memprediksi kejadian masa depan secara sistematis berdasarkan data masa lalu dan saat ini untuk mengurangi kesalahan disebut analisis regresi sederhana. Analisis regresi digunakan dalam penelitian untuk memprediksi variabel dependen (Y) berdasarkan pengetahuan terhadap variabel independen (X).

(Sugiyono, 2010) mendefinisikan populasi sebagai suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari item-item atau individu-individu dengan atribut tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulannya. Oleh karena itu, seluruh siswa/i SMKS Alam Karya yang berjumlah 100 siswa/i menjadi sasaran penelitian. Dengan menggunakan Rumus Slovin, kita dapat menentukan ukuran sampel diketahui dalam kasus ini 100 siswa/i. Tingkat presisi yang digunakan untuk memastikan sampel adalah 10%. Karena jumlah dalam populasi penelitian ini adalah 100 siswa/i, maka ukuran sampel dihitung menggunakan rumus Slovin. Dengan menggunakan prosedur pengambilan sampel acak probabilitas sehingga diperoleh ukuran sampel sebanyak 50 siswa/i. Peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa angket tertutup yang dibagikan kepada siswa/i SMKS Alam Karya. Kuesioner tertutup adalah kuesioner yang dirancang agar responden hanya perlu mencentang kotak yang sesuai pada kolom yang telah ditentukan (Sugiyono, 2010). Rumus korelasi product moment digunakan oleh penulis untuk melakukan uji validasi instrumen berdasarkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut (S, Nasution, 2003), reabilitas adalah tingkat keandalan hasil pengukuran, yaitu jika kelompok yang sama diukur beberapa kali dan hasilnya sebagian besar konsisten. Mengingat alat yang digunakan adalah angket, nilai yang diberikan adalah skor, bukan 1 atau 0. Pendekatan "satu kali" digunakan untuk melakukan eksperimen.

Analisis data menurut (Sugiyono, 2010) merupakan langkah yang dilakukan setelah mengumpulkan data dari seluruh responden atau sumber lain. Contoh analisis data antara lain menggabungkan dan mentabulasikan data setiap variabel untuk setiap responden, menyajikan data setiap variabel yang diselidiki, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Deskriptif data

Pada umumnya data deskriptif digunakan untuk memberikan rincian tentang sifat-sifat variabel utama penelitian. Untuk melakukan ini, dapat menggunakan ukuran statistik berikut: mean, median, modus, minimum, dan simpangan baku. Ringkasan atau penjelasan data dapat ditemukan dalam statistik deskriptif.

### 2. Uji Normalitas

Uji normalitas model regresi membantu menentukan apakah nilai residual mengikuti distribusi normal. Distribusi normal atau simetris mencirikan data residual yang diperoleh menggunakan model regresi yang tepat. Penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov, yaitu uji uji normalitas yang memerlukan dan memenuhi persyaratan tertentu untuk interpretasi.

- Nilai residual terdistribusi secara teratur jika signifikansinya lebih besar dari 0,05.
- Jika nilai residual tidak terdistribusi secara normal, nilai signifikansinya kurang dari 0,05.

### 3. Koefisien Determinasi

Uji determinasi ( $R^2$ ) pada dasarnya menilai seberapa baik variabel independen (X) dapat menjelaskan variabel dependen (Y). R memiliki nilai tetap antara 0 dan 1, dan ketika R menurun (mendekati 0), hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas memiliki pengaruh yang kecil terhadap dan tidak mampu menjelaskan variabel terikat. Selain itu, jika nilai

koefisien determinasi ( $R^2$ ) meningkat (mendekati 1), hal ini menunjukkan bahwa variabel dependen tersebut besar, memiliki variasi yang substansial, atau dapat menghasilkan hampir semua data yang diperlukan untuk memprediksi variabel independen. Menurut Sugiyono (2010), determinasi dapat dibuktikan dengan menggunakan rumus berikut:

$$D = R^2 \times 100$$

Keterangan:

$D$  = koefisien determinasi

$R$  = koefisien antara variabel independen dan dependen

Setelah analisis regresi linier X dan Y diperoleh dan didapatkan, maka peneliti dapat menggunakan aplikasi SPSS 22 untuk menentukan koefisien determinasi.

#### 4. Regresi Linier Sederhana

Tujuan dari uji linearitas adalah untuk menentukan dan memverifikasi apakah variabel independen dan dependen memiliki hubungan linier. Kenaikan indeks variabel independen, yang dikenal dengan regresi linier, juga ditandai dengan kenaikan indeks variabel dependen. Dengan menggunakan metode pengambilan keputusan ini, hasil uji linearitas dapat disesuaikan dengan batas signifikansi 5%. Artinya, jika  $F_h \leq F_t$ , hubungan antara variabel independen dan dependen bersifat linear; jika  $F_h \geq F_t$ , hubungan tersebut bersifat nonlinier. Untuk pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22.

#### 5. Uji-t

Uji-t statistik merupakan perkiraan yang bersifat sementara kepada populasi di penelitian kuantitatif. Pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar ekonomi siswa/i SMKS Alam Karya menjadi pokok bahasan hipotesis statistik sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis, uji hipotesis nol ( $H_0$ ) dan Hipotesis alternatif

$H_0$ :  $b_1$  &  $b_2 = 0$ , Tidak ada pengaruh signifikan antara variable *Game online* (X) dan Motivasi Belajar Ekonomi (Y)

$H_1$ :  $b_1$  &  $b_2 \neq 0$ , Adanya pengaruh signifikan antara variable *Game online* (X) dan Motivasi Belajar Ekonomi (Y).

2. Menentukan nilai  $t_{tabel}$  sebagai batas daerah penerimaan atau penolakan hipotesis. Dengan derajat kebebasan ( $df$ ) =  $n - k$ , di mana  $n$  menyatakan banyaknya sampel atau pengukuran dan  $k$  menyatakan banyaknya variabel (variabel bebas dan variabel terikat), tabel uji-t dengan  $\alpha = 5\%$  (0,05) didasarkan pada uji dua sisi.

3. Lanjutkan dengan ketentuan berikut saat membandingkan temuan hipotesis F yang diestimasi dengan tabel F:

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak,  $H_1$  diterima.

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima,  $H_1$  ditolak.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Deskripsi Data

Untuk membuat variabel *Game Online* (X) dan variabel Motivasi Belajar Ekonomi (Y) lebih mudah dipahami, analisis deskriptif merupakan metode yang digunakan. Metode statistik deskriptif (SPSS versi 22 untuk Windows) yang digunakan untuk mengubah data mentah menjadi data studi yang disajikan meliputi: simpangan baku, modus, median, mean, dan grafik histogram. Informasi yang dikumpulkan berasal dari 50 responden yang mengisi kuesioner; semua informasi dianggap autentik dan dapat dipercaya selama pra-penelitian (uji coba) sebelumnya.

#### Analisis Deskriptif

Data dapat disajikan dalam dua segmen, tergantung pada masalah penelitian saat ini: 1. *Game Online*; 2. Motivasi Belajar Ekonomi. Lampiran berisi temuan perhitungan deskriptif yang dilakukan untuk setiap variabel. Tabel gabungan berikut akan memberikan ringkasan singkat dari temuan perhitungan statistik deskriptif sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Statistic**

		Statistics	
		GAME ONLINE	MOTIVASI BELAJAR
N	Valid	50	50
	Missing	0	0
Mean		80,32	75,26

Median	80,00	75,50
Mode	84	68 <sup>a</sup>
Std. Deviation	11,403	12,700
Minimum	52	46
Maximum	100	98
Sum	4016	3763

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Seperti pada tabel di atas *game online* memperoleh skor tertinggi adalah 100, dan skor terendah adalah 52. Tingkat rata-rata *game online* siswa/i adalah 80,32, dengan deviasi standar 11,4, median 80, dan modus 84. Sedangkan, motivasi belajar ekonomi memperoleh skor terendah skor maksimum 98 sementara skor minimum 46. Tingkat Motivasi Belajar Ekonomi siswa berada pada angka rata-rata 75,26, deviasi standar 12,7 median 75,5 dan modus 68.

### Uji Normalitas

Data yang baik adalah data memiliki distribusi normal. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data penelitian yang dihasilkan berdistribusi normal atau berada di sekitar nilai rata-rata normal. Informasi yang dikumpulkan untuk penelitian ini dibatasi pada dampak bermain *game online* terhadap motivasi belajar ekonomi siswa/i di SMKS Alam Karya. Dengan menggunakan SPSS 22, data diperiksa kenormalannya menggunakan uji normalitas Kolmogorov.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		GAME ONLINE	MOTIVASI BELAJAR
N		50	50
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	80,32	75,26
	Std. Deviation	11,403	12,700
Most Extreme Differences	Absolute	,061	,074
	Positive	,060	,056
	Negative	-,061	-,074
Test Statistic		,061	,074
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>	,200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. This is a lower bound of the true significance.			

Tabel diatas menampilkan hasil yang diperoleh dengan teknik Kolmogorov-Smirnov di kolom Sig, pada masing-masing variabel adalah 0,200. Hal ini menunjukkan bahwa semua nilai p (Sig) lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan penolakan otomatis  $H_1$  dan penerimaan  $H_0$ . Dengan kata lain, data dari setiap sampel dalam penelitian ini terbukti terdistribusi secara normal.

### Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel independen. 0 dan 1 adalah nilai koefisien determinasi.

**Tabel 3. Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model Summary									
					Change Statistics				
Model	R	Adjusted R	Std. Error of	R Square	F	Change	df1	df2	Sig. F
	Square	Square	the Estimate	Change	Change				Change
1	,339 <sup>a</sup>	,115	12,073	,115	6,228		1	48	,016

a. Predictors: (Constant), *GAME ONLINE*

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 22 dapat dilihat pada tabel di atas, dimana koefisien determinasi (R Square) yang diperoleh sebesar 11,5%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Motivasi Belajar Ekonomi (Y) dapat menjelaskan variabel *Game Online* (X), sedangkan

variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini memberikan pengaruh sebesar 88,5%.

### Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen, penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana. Perhitungan statistik untuk analisis regresi sederhana yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 22.

**Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana**

ANOVA <sup>a</sup>						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	907,764	1	907,764	6,228	,016 <sup>b</sup>
	Residual	6995,856	48	145,747		
	Total	7903,620	49			

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

b. Predictors: (Constant), *GAME ONLINE*

Maka dapat disimpulkan tabel diatas bahwa X memiliki efek yang merugikan pada Y, motivasi yang dibutuhkan untuk belajar, karena maraknya varian *game online*. Berdasarkan hasil pengujian tabel koefisien oleh program SPSS, dapat melihat bahwa persamaan regresi bersifat linier dan memiliki tingkat signifikansi  $0,016 < 0,050$ . Ini berarti bahwa kita dapat menggunakan model regresi untuk memprediksi variabel yang terkait dengan *game online*, atau dengan kata lain bahwa variabel yang terkait dengan *game online* (X) memiliki pengaruh terhadap variabel motivasi belajar ekonomi (Y).

### Uji Hipotesis

Untuk membuktikan apakah *game online* memiliki dampak substansial terhadap motivasi belajar ekonomi atau tidak, dilakukan analisis uji-t. Untuk menentukan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,010,  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dibandingkan pada tingkat signifikan ( $\alpha$ ) = 5% atau 0,05 dan ( $df$ ) =  $50-2 = 48$ .

**Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
1	(Constant)	44,941	12,268		3,663	,001
	<i>GAME ONLINE</i>	,377	,151	,339	2,496	,016

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

Tabel diatas menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  adalah 2,496. Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , atau  $2,496 > 2,010$ , menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap motivasi siswa/i untuk belajar ekonomi, menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ .

### Pembahasan

Penelitian ini berupaya untuk menjawab rumusan masalah penelitian awal tentang dampak bermain *game online* terhadap motivasi belajar ekonomi siswa/i SMKS Alam Karya, berdasarkan hasil penelitian analisis kuantitatif asosiatif. Berdasarkan hipotesis yang diajukan, motivasi belajar ekonomi siswa/i SMKS Alam Karya dipengaruhi secara signifikan oleh *game online*. Hipotesis diterima karena terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar ekonomi yang signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,496 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,010 dengan signifikansi sebesar 0,016. Karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,050 maka dikatakan signifikan. Nilai R sebesar 0,115 berdasarkan hasil perhitungan SPSS, hal ini menunjukkan bahwa *game online* memberikan pengaruh sebesar 11,5% terhadap motivasi belajar ekonomi siswa/i. Sebaliknya, nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,339. Studi ini menyimpulkan bahwa *game online* (X) terhadap motivasi belajar ekonomi (Y) adalah 11,5% sedangkan sisanya 88,5% di pengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu berdasarkan hasil perhitungan SPSS versi 22 windows didapat nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $2,496 > 2,101$  dan nilai signifikansi  $< \alpha = 5\%$  atau  $0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan uji signifikansi diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap motivasi belajar ekonomi siswa/i SMKS Alam Karya. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS versi 22 windows diperoleh (*R Square*) adalah sebesar  $0,115$  hal itu menunjukkan bahwa tingkat pengaruh game online terhadap motivasi belajar ekonomi siswa/i adalah  $11,5\%$ . Sedangkan nilai koefisien determinasi (*R*) sebesar  $0,339$ . Hal ini dapat disimpulkan bahwa kontribusi game online (*X*) terhadap motivasi belajar ekonomi (*Y*) adalah  $11,5\%$  sedangkan sisanya  $88,5\%$  di pengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian ini, akan disampaikan beberapa implikasi sebagai berikut: 1. Bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan penurunan kualitas disiplin belajar. Waktu yang dihabiskan untuk bermain bisa menggantikan waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar, menyebabkan kesulitan dalam menjaga fokus dan konsentrasi pada tugas-tugas akademis. Bermain *game online* berlebihan dapat menurunkan produktivitas belajar dan mempengaruhi pemahaman materi pelajaran. 2. Motivasi belajar dapat di tingkatkan dengan mengurangi bermain *game online*. Saat siswa/i dapat mengurangi waktu yang dihabiskan dalam bermain *game*, mereka memiliki kesempatan yang lebih besar untuk fokus pada tugas-tugas akademis dan memperdalam materi dalam pembelajaran. Adapun saran yang dapat disampaikan 1. Guru (Pengajar), untuk memastikan bahwa semua siswa/i memiliki tingkat motivasi belajar yang sama tingginya dan agar tujuan pendidikan tercapai sebagaimana mestinya, guru diharapkan untuk menyadari kebutuhan siswa/i, khususnya mereka yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan instruksi yang jelas kepada siswa/i, menawarkan dukungan ketika mereka menghadapi tantangan belajar, dan berbagai tindakan lainnya. 2. Peserta Didik, disarankan agar siswa/i membatasi atau mengatur jumlah waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game online* agar tidak berlebihan dan menahan diri untuk tidak memainkannya saat di kelas. 3. Orang Tua, temuan studi ini dapat membantu orang tua menyadari mengapa mereka harus lebih berhati-hati saat memantau dan memberi tahu anak-anak mereka tentang kemajuan teknologi modern, karena kemajuan tersebut dapat menimbulkan efek yang tidak baik bagi anak. 4. Peneliti Yang Akan Datang, bagi peneliti lain hasil penelitian ini hanya sebatas pada game online, sehingga bagi mahasiswa lain yang melakukan penelitian perlu juga dikaji aspek lain.

#### E. Referensi

- Andika Wibisono, A. N. (2018). Hubungan Antar Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. *UNDIP*, <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksionline/article/view/24140>.
- Badaruddin, A. (2015:12-13). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Konseling Klasikal*. Lumajang: CV Abe Kreatifindo.
- Baharuddin, H. (2017:162). *Pendidikan dan Psikologi perkembangan*. Jogjakarta: AR - RUZZ MEDIA.
- Djamarah, S. B. (2011:12-13). *Psikologi Belajar*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 12-13. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno. (2015). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Jamaris, M. (2015:170). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lensa Techno dan Wiwit Siswoutomo. (2010:1). *Membuat Game online dan Game HP*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Mahyani Putri. (2022). Pengaruh *Game online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru. *UIN Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Masykur, S. S. (2018). Gambaran Online Gamer. *Doctoral Dissertation*, 7(2): 1-11. <http://eprints.undip.ac.id/61533/>.
- Nisrinafatim. (2020). Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, <https://ummaspulejurnal.id/JENFOL/artikel/view/727>.
- Rany Qahvi Irdyantoro. (2023). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Minat Belajar Siswa Kelas X TKRO (Teknik Kendaraan Ringan Otomotif) SMKN 1 Bendo. *STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun*.

- Revianda Amrullah Akbar, H. M.-Z. (2019). Evaluasi Pengalaman Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informatika dan Ilmu Computer*, Vol.3, No.2, <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4544/2084>.
- Sardiman A. M. (2011:73-75). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto, D. (2003:2). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sunandar, G. H. (2019:27). Pengaruh Co-Branding Telkomsel-Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar di Bandar Lampung. *Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis*, [http://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/2019/11/11\\_galuh\\_pengaruh](http://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/2019/11/11_galuh_pengaruh).
- Supriyadi. (2020). Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasaan Emosional Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan* Vol.4 No.1.
- S, Nasution. (2003). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syahrani, R. (2015:91). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan konseling*, Vol. 1, No.1.
- Syahri Perdana K. (2015). *Game online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit)*. *AntroUnairdotNet*, Vol. IV, No. 2.
- Ustadz Ahmad Sarwat. (2021, September 13). Penjelasan Ulama Soal Hukum Bermain *Game online*. *REPUBLIKA.CO.ID*, pp. <https://islamdigest.republika.co.id/berita/qzd6n3430/penjelasan-ulama-soal-hukumbermain-game-online>.
- Yoga Yudha Prasetya, L. T. (2020). Pengaruh Pengguna Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari. *Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi dan Informasi*, Vol, 5 No.1.
- Young, K. (2000) *Cyber-Disorders : The mental Health Concern for the New Millennium*, *cyber Psychology & Behaviour*, 3(5).
- Zebah, A. C. (2012:2). *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Yogyakarta: Bounaboks.